

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu salah satu bidang studi yang mampu menumbuhkan rasa keingintahuan tinggi untuk melakukan pengamatan, terhadap apa saja yang ada di lingkungan sekitar secara objektif, logis, dan sistematis (Anwar & Faisal, 2022). IPA juga mampu mengembangkan pemikiran dalam memahami gejala dan fenomena alam sehingga siswa mampu menguasai hal-hal yang berhubungan dengan alamnya secara ilmiah. Rasa keingintahuan yang tinggi dari siswa secara tidak langsung akan memberikan motivasi dalam memecahkan masalah, terutama pada masalah di lingkungan sekitarnya.

Masalah yang masih dihadapi dalam pembelajaran IPA yaitu proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang umumnya masih memakai metode ceramah (Rozali, dkk, 2022). Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi tidak optimal karena masih bersifat konvensional. Akibatnya, materi yang diserap masih abstrak dan hanya sebatas hafalan, bukan pemahaman. Dari masalah tersebut, guru ditekankan untuk mampu membangun sebuah inovasi yang kreatif, terkait pengembangan media pembelajaran agar mampu memberikan perubahan pada kegiatan pembelajarannya. Hasil pra penelitian menghasilkan data yang menjelaskan bahwa di sekolah SMPN 2 Jangkar tidak pernah diajarkan menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan kebutuhan siswa, media pembelajaran harusnya memuat materi yang akan diajarkan kemudian diolah menjadi apik untuk membangkitkan motivasi siswa.

Buku paket yang banyak dan tergolong berat, membuat siswa malas membawanya. Oleh karena itu beberapa siswa memilih untuk meninggalkan buku paketnya di rumah. Buku paket yang dimiliki siswa memuat isi yang begitu banyak dengan tulisan yang sangat kecil (Fitriasih, *dkk*, 2019). Siswa menginginkan sumber belajar lain selain buku paket sekolah. Sumber belajar yang dimaksud hendaknya menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, isi dari materinya memuat kata yang singkat, padat, dan jelas, serta diberi ilustrasi yang unik (Apriyeni & Gusti, 2021)

Media pembelajaran bermanfaat untuk meringankan tugas guru ketika mengajar, contohnya untuk memperjelas penyajian materi dan informasi yang dapat mengarahkan perhatian siswa. Secara tidak langsung penyajian media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Wahid, 2018). Media pembelajaran saat ini sebenarnya sudah variatif, tetapi buku paket masih menjadi acuan dalam proses pembelajaran (Nardi, *dkk*, 2020). Media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu, media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual dapat diterapkan melalui indera penglihatan, contohnya gambar, peta konsep, diagram, grafik, poster, *booklet* dan peta. Media audio atau media dengar hanya dapat dilakukan dengan menggunakan indera pendengaran, contohnya adalah laboratorium bahasa dan radio. Media audiovisual merupakan gabungan dari dua jenis media dan mampu digunakan secara dilihat dan didengar. Contoh dari media audiovisual yaitu video, dan TV. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian yaitu, *booklet*. *Booklet* adalah alat bantu berupa buku yang memuat informasi tertentu berupa gambar dan tulisan, isinya menyesuaikan dengan pembacanya. *Booklet* bersifat informatif dengan desain yang atraktif mampu

meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Viola & Fernandes, 2021). Alasan memilih *booklet* sebagai media yang dikembangkan karena menyesuaikan dengan subjek penelitian, yang mana siswanya tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket dari sekolah saja. Media pembelajaran *booklet* ini bisa membangun suasana belajar yang menarik dan memudahkan siswa dalam penggunaannya, karena *booklet* ini mudah dibawa dan dipakai di dalam kelas atau di luar kelas (Putri & Saino, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *booklet* tentunya bisa memuat materi apa saja. Dalam penelitian ini menggunakan materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang kontennya tertuju pada Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Tanaman obat keluarga (TOGA) dapat diklasifikasikan ke dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam pengembangannya terfokuskan pada taksonomi, morfologi, dan khasiat dari berbagai jenis tanaman obat keluarga (TOGA). Tanaman obat keluarga (TOGA) dapat dibudidayakan di lingkungan rumah, dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai penyakit. Pemanfaatan tanaman obat telah berlangsung secara turun temurun di seluruh peradaban dunia dan bentuk pengobatannya telah dikembangkan (Manzano, *et al*, 2020). Pada pokok bahasan ini harapannya siswa mempelajari langsung berbagai jenis tanaman obat keluarga yang ada di sekitarnya. Maka dari itu pembuatan media pembelajaran ini ditujukan untuk menyokong pengetahuan siswa mengenai klasifikasi makhluk hidup agar dapat mengeksplorasi secara langsung, khususnya pada tanaman obat keluarga (TOGA). Dari pembuatan media pembelajaran ini setidaknya siswa termotivasi untuk mempelajari hal baru yang tidak diajarkan di buku pelajaran.

Setiap individu memiliki karakteristiknya masing-masing yang akan membedakan dengan makhluk hidup yang lain. Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan penggolongan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimilikinya (Rifa'i, dkk, 2020). Dengan adanya pengelompokan ini akan memudahkan untuk mengenali dan mempelajari tentang berbagai jenis makhluk hidup, serta bisa memberikan nama pada individu baru yang belum diidentifikasi namanya. Selain itu, dapat memahami tingkat kekerabatan setiap makhluk hidup yang ada. Saat melakukan kegiatan pengelompokan jenis makhluk hidup, perlu dilakukan kegiatan identifikasi.

Multimedia yang berbasis *problem based learning* mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Isnaniy, dkk, 2018). Oleh karena itu, media yang berbasis *problem based learning* bisa menjadi acuan dalam pembelajaran di sekolah. Kreativitas guru dapat digunakan saat memuat model *problem based learning* di dalam media pembelajaran. Kekhasan dari *problem based learning* ini yaitu fokusnya pada masalah autentik atau masalah asli yang ada di lapangan atau kehidupan nyata. Dalam pelaksanaannya, diberikan sebuah media yang berisikan masalah yang nyata kepada siswa dan harus melibatkan siswa dalam menyelesaikannya. Sehingga, lama-kelamaan siswa akan terbiasa dan memiliki keterampilan baru dengan adanya masalah yang diberikan.

Pembuatan media pembelajaran perlu menggunakan alat desain pendukung yang efektif, salah satu contohnya yaitu aplikasi *Canva*. *Canva* adalah aplikasi online yang fungsi utamanya adalah untuk mendesain berbagai produk seperti pamflet, majalah, spanduk, kartu, dan lain-lain. Salah satunya yang bisa diterapkan yaitu pembuatan media pembelajaran *booklet*. Pemanfaatan aplikasi *Canva* dapat

memudahkan guru dalam mendesain dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan adanya aplikasi canva diharapkan memberikan dampak positif terutama dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan *booklet* mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata (Prananda, dkk, 2022). Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuat penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan *Booklet* TOGA dan Pemanfaatannya Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup". Penelitian ini berinisiatif untuk mengembangkan produk yang bisa memudahkan siswa untuk mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup khususnya tanaman obat keluarga (TOGA). Di sekolah, materi klasifikasi makhluk hidup tidak banyak mengulas tentang tanaman obat keluarga, maka untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang TOGA dibuatlah media *booklet* ini. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih memahami serta termotivasi untuk melestarikan ataupun membudidayakan tanaman obat keluarga (TOGA).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat ditarik dari latar belakang di atas yaitu.

1. Buku paket masih menjadi acuan dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada pada identifikasi masalah, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup?
2. Bagaimana keterbacaan *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Mengetahui keterbacaan *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Mengetahui respons siswa terhadap *booklet* TOGA dan pemanfaatannya berbasis *problem based learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan yaitu.

1. Media pembelajaran *booklet* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah.
2. Dapat menambah referensi guru untuk membuat pengembangan media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Beberapa spesifikasi produk yang dapat dijelaskan yaitu :

1. Produk media pembelajaran yang dibuat *booklet* berbentuk *paper* A5 dengan ukuran 21 cm × 14,8 cm.
2. Isi di dalam *booklet* ini mencakup taksonomi, morfologi, dan khasiat dari berbagai jenis tanaman obat keluarga (TOGA) yang berbasis *problem based learning* disertai dengan gambar.
3. Pembuatan produk media pembelajarannya dengan berbantuan aplikasi Canva.
4. Materi pembelajaran yang diangkat dalam media pembelajaran ini yaitu klasifikasi makhluk hidup.
5. Uji coba produk pengembangan ini dilakukan di SMPN 2 Jangkar Kabupaten Situbondo kelas VIII tahun ajaran 2022/2023.
6. Model pengembangan ini menggunakan 4D Thiagarajan.

G. Definisi Istilah

Berikut beberapa istilah yang perlu dipaparkan yaitu :

1. *Booklet* adalah media pembelajaran berbentuk buku kecil yang biasanya berukuran A5, ringan dan mudah dibawa, serta di dalamnya berisi informasi yang dikemas menggunakan tulisan dengan sketsa-sketsa yang menarik perhatian siswa (Novianti & Syamsurizal, 2021).
2. Tanaman Obat Keluarga (TOGA) merupakan tanaman berkhasiat obat yang biasa ditanam di lingkungan rumah seperti dalam pot atau di halaman rumah, sebagai obat-obatan dalam memenuhi kebutuhan keluarga (Prasetyasmara, 2022).
3. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah metode dalam pembelajaran yang dipicu oleh sebuah permasalahan yang kemudian mendorong siswa untuk

belajar agar menemukan sebuah solusi secara mandiri, agar membuat siswa untuk berpikir kritis (Hotimah, 2020).